

Cartões de Perguntas

Use o conjunto de cartões de perguntas para praticar mais exercícios com as horas. O conjunto de cartões tem vários níveis de dificuldade e de conhecimentos. Analise os cartões antes de os utilizar com os alunos para determinar se são adequados ao nível de conhecimentos dos alunos que os vão utilizar.

Instruções de Insuflação dos Dados

- As peças insufláveis devem estar à temperatura ambiente antes de serem insufladas, para reduzir o choque térmico que pode causar defeitos.
- Para obter os melhores resultados, insufla soprando na válvula apenas com a boca.
- Não insufla demasiado. Não tente remover todas as rugas das peças.
- Quando houver secções múltiplas, insufla lentamente, deixando que o ar penetre nas secções mais pequenas.
- Depois de insuflar, cubra a abertura da válvula com o dedo. Aperte a base da válvula com os dedos e introduza o tampão na abertura desta. Rapidamente, introduza o tampão completamente na abertura da válvula até a cabeça do tampão tocar na abertura. Empurre a válvula para dentro da peça até aquela ficar nivelada com a superfície do objecto.

CUIDADO: Não insuflie usando um compressor de ar ou mangueira de alta pressão. Não puxe pelas válvulas. ISTO NÃO É UM DISPOSITIVO SALVA-VIDAS.

Mantenção e Desinsuflação

- Não arraste as peças sobre objectos ou superfícies afiadas.
- Evite o contacto com objectos quentes ou afiados.
- Para lavar, passe por água tépida e deixe secar ao ar.

Also from Learning Resources®:

LER 0383 Math Marks the Spot
LER 0506 Timing It Right Game
LER 5058 Tic Tac Tock! Game



For a dealer near you, call:

(847) 573-8400 (U.S. & Int'l)
(800) 222-3909 (U.S. & Canada)
+44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

www.learningresources.com



Time Mat
Floor Game
that teaches time!

LER 2981

Get up and move to learn about time! Students can practice reading time, displaying time and calculating elapsed time. Roll the dice and have the students display the time. The time can be displayed by using the large plastic hands that are included or by students lying on the mat using their arms to show the time. This activity set will stimulate students' interest for learning about time.

The set includes a large 4'5" x 4'5" vinyl mat, 2 inflatable hour dice, 2 inflatable minute dice, 2 start time cards, 2 end time cards, and 16 time activity cards. The mat can be used on the floor or hung on a wall or bulletin board. Be careful when inflating the dice so they are not punctured or over inflated. Please read the instructions for inflating the dice below.

Telling Time

Using the clock hands, discuss the difference between the hour and minute hand. There is a red clock hand for the hour hand and a blue clock hand for minutes.

To practice telling time, display a time with the clock hands on the mat. Teach the students how to read the time by explaining the difference between the hour hand and minute hand. Start with teaching how to read the hours and then progress to minutes. It is best to start telling time by every hour and half hour, then move into quarter hours, then five minutes and finally minute increments.

Allow the students to display a time on the clock and challenge their classmates to tell the correct time. Have all the students take turns showing a time on the clock.

Time Dice

Roll two of the time dice, one minute and one hour. Have the students read the time on the dice and then display the time on the mat by either lying on the mat using their arms or using the clock hands provided. One student or team can roll the dice and one student or team can display the time. If the time is displayed correctly, the student or team gets a turn rolling a new time.

Elapsed Time

Roll two of the time dice, one minute and one hour. This is the start time. Use the clock hands to show the start time. These clock hands will not move for this activity. Roll the other two time dice, one minute and one hour. This is the end time. Place the end time cards on the mat to mark the end time.

Have two students stand at the start time. One student will be the minute hand and the other will be the hour hand. Have the minute hand student walk around the clock as if it were a real minute hand on a clock. Each time the minute hand student passes the hour hand student, the hour hand student moves forward one hour. This continues until the students have reached the end time location that has been marked by the end time cards.

Count how many times the hour student moved. This is how many hours have passed. Count the time between the minute start time location and the minute end time location. This is how many minutes have passed.

You can also use the elapsed time line at the bottom of the mat to help calculate the elapsed time hours.

Question Cards

Use the set of question cards to practice more time problems. The set of cards varies in skill and ability. Review the cards before using with students to evaluate if they are appropriate for the skill level of the students using them.

Dice Inflation Instructions

1. The inflatable pieces must reach room temperature before they are inflated to reduce temperature shock which can cause defects.
2. For best results, inflate by blowing into the valve with your mouth only.

3. Do no over inflate. Do no attempt to remove every wrinkle from the pieces.

4. Where there are multiple sections, inflate slowly, allowing air to seep into the smaller sections.

5. After inflating, cover the valve opening with your finger. Pinch the valve at its base with your fingers and insert the plug into the valve opening. Quickly insert the plug fully into the valve opening until the head of the plug touches the opening. Press the valve into the piece until the valve is flat with the surface of the object.

CAUTION: Do not inflate with an air compressor or any other high pressure hose. Do not pull on valves. THIS IS NOT A LIFESAVING DEVICE.

Maintenance and Deflation

1. Do not drag pieces over sharp objects or surfaces.
2. Avoid contact with hot or sharp objects.
3. To clean, rinse with lukewarm water and let air dry.



Ga aan de slag en geef een aanzet om over tijd te leren! Leerlingen kunnen de tijd aflezen oefenen, tijd te laten zien en verstreken tijd berekenen. Laat de dobbeilstenen rollen en laat leerlingen de tijd tonen. De tijd kan door de grote, meegeleverde plastic wijzers getoond worden of door op de mat liggende leerlingen die hun armen gebruiken om de tijd aan te geven. Deze activiteit zal de interesse van de leerlingen prikkelen om over tijd te leren.

De set omvat een grote 1,4 x 1,4 m vinyl mat, 2 opblaasbare uurdobbeilstenen, 2 opblaasbare minutendobbeilstenen, 2 kaarten met de beginlijnen, 2 kaarten met de eindlijnen en 16 kaarten voor de tijdaanwijzingen. De mat kan op de vloer gebruikt worden of op de muur of een prikboord opgehangen worden. Wees voorzichtig als u de dobbeilstenen opblaast; zodat u ze niet lek prikt of te hard oppompt. Leest u a.u.b. de onderstaande instructies voor het opblazen van de dobbeilstenen.

Klok kijken

Bespreek het verschil tussen de kleine wijzer en de grote wijzer met behulp van de klokwijzers. De rode wijzer geeft de uren aan en de blauwe wijzer geeft de minuten aan. Om klok kijken te oefenen, toont u de tijd m.b.v. de wijzers op de mat. Leer de leerlingen hoe de tijd afgelezen kan worden door het verschil tussen de kleine wijzer en de grote wijzer uit te leggen. Begin met uit te leggen hoe de uren afgelezen kunnen worden en ga daarna door met de minuten. Het beste is om met klok kijken te beginnen met de toenames van ieder uur en ieder half uur, daarna de kwartier, dan de vijf minuten en tenslotte de minuten. Stel de leerlingen in staat om een tijd op de klok te tonen en daar hun klasgenoten uit om de juiste tijd te vertellen. Laat alle leerlingen om beurten de tijd op de klok tonen.

Tijdsdobbeilstenen
Gooi twee van de tijdsdobbeilstenen: één minutendobbeisteen en één uurdobbeisteen. Laat de leerlingen de tijd op de dobbeisteen aflezen en laat hen dan de tijd zien door op de mat te liggen en hun armen te gebruiken of d.m.v. de meegeleverde wijzers. Eén leerling of team kan de dobbeisteen gooien en één leerling of team kan de tijd laten zien. Als de tijd juist is, krijgt de leerling of het team opnieuw een beurt om de dobbeisteen te gooien.

Verstrekken tijd
Gooi twee van de tijdsdobbeilstenen: één minutendobbeisteen en één uurdobbeisteen. Dit is de beginlijn. Gebruik de wijzers om de beginlijn te laten zien. Gedurende deze activiteit bewegen deze wijzers niet. Gooi de andere twee tijdsdobbeilstenen: één minutendobbeisteen en één uurdobbeisteen. Dit is de eindtijd. Zet de eindtijdkaarten op de mat om de eindtijd aan te geven.

Laat twee leerlingen bij de beginlijst staan. Één leerling is de grote wijzer en één leerling is de kleine wijzer. Laat de leerling die de grote wijzer is rond de klok lopen alsof hij/zij een echte grote wijzer op de klok is. De leerling die de kleine wijzer is beweegt zich één uur voorwaarts elke keer dat de leerling die de grote wijzer is de leerling die de kleine wijzer is passeert.

Dit gaat zo door totdat de leerlingen de plaats van de door de eindtijdkarten aangegeven eindlijst bereikt hebben.

Tel hoeveel keer de leerling die de kleine wijzer is zich bewogen heeft. Dit geeft het aantal verstreken uren aan. Tel de tijd tussen de plaats van de in minuten aangegeven beginlijst en de plaats van de in minuten aangegeven eindlijst. Dit geeft het aantal verstreken minuten aan. U kunt ook de verstreken tijdslijn aan de onderkant van de mat gebruiken om u te helpen de verstreken tijd te berekenen.

Vraagkaarten

Gebruik de set vraagkaarten om meer tijdsproblemen te oefenen. De kaartenset verschilt in vaardigheden en kunnen. Laat de kaarten de revue passeren voordat u ze met leerlingen gebruikt om te evalueren of ze geschikt zijn voor het vaardigheidsniveau van de leerlingen die ze gebruiken.

Instructies voor het opblaasen van de dobbelstenen

1. De opblaasbare onderdelen moeten kamertemperatuur bereiken voordat ze opgeblazen worden om de kans op temperatuurschokken, die schade kunnen veroorzaken, te verminderen.
2. Voor het beste resultaat blaas de dobbelstenen op door alleen maar met uw mond in het ventiel te blazen.
3. Blaas de dobbelstenen niet te hard op. Probeer niet iedere kreukel uit de onderdelen te verwijderen.
4. Blaas langzaam daar waar meerdere secties zijn om zodoende lucht door te laten dringen in de kleinere secties.
5. Bedek de ventielopening met uw vinger na het opblazen. Klem aan de onderkant het ventiel met uw vingers af en steek de plug in de ventielopening. Steek de plug vlug helemaal in de ventielopening totdat de kop van de plug de opening aanraakt. Druk het ventiel in het onderdeel totdat het ventiel glad met het oppervlak van het object zit.

WAARSCHUWING: Pomp niet met een luchtcompressor of een andere hoge druk slang op.

Trek niet aan de ventielen. Dit is geen reddingsmiddel.

Onderhoud en Ontluchting

1. Sleep geen onderdelen over scherpe objecten of oppervlakken.
2. Vermijd contact met hete of scherpe objecten.
3. Spoel de onderdelen met lauw water af om ze schoon te maken en laat deze aan de lucht blootgesteld drogen.

NL

Los, jetzt lernen wir etwas über die Zeit! Die Schüler können lernen, wie man die Uhrzeit abliest, wie Zeit dargestellt wird und wie man die abgelaufene Zeit ermittelt. Würfeln Sie und lassen Sie die Schüler die Zeit darstellen. Die Zeit kann mit Hilfe der im Lieferumfang enthaltenen großen Kunststoffzeiger angezeigt werden. Die Schüler können sich aber auch auf die Matte legen und die Zeit mit ihren Armen darstellen. Dieses Aktivitätsset wird das Interesse der Schüler anregen, etwas über die Zeit zu lernen.

Zum Set gehört eine 1,4 m x 1,4 m (4,5 x 4,5 Fuß) große Vinylmatte, 2 aufblasbare Stundenzijger, 2 aufblasbare Minutenzijger, 2 Startzeit-Karten, 2 Endzeit-Karten sowie 16 Zeitaktivitäts-Karten. Die Matte kann auf dem Boden verwendet oder an einer Wand oder einer Tafel aufgehängt werden. Achten Sie beim Aufblasen der Würfel darauf, dass sie nicht

beschädigt oder zu stark aufgepumpt werden. Bitte lesen Sie die folgenden Hinweise zum Aufblasen der Würfel.

Ablesen der Uhr

Erklären Sie anhand der Uhrzeiger den Unterschied zwischen dem Stunden- und Minutenzeiger. Im Set ist ein roter Zeiger für die Stunden und ein blauer Zeiger für die Minuten enthalten.

Um das Ablesen der Uhr zu üben, stellen Sie mit Hilfe der Uhrzeiger eine Uhrzeit auf der Matte dar. Erklären Sie den Schülern das Ablesen der Uhr, indem Sie den Unterschied zwischen dem Stundenzeiger und dem Minutenzeiger erläutern. Erklären Sie zunächst, wie die Stunden angezeigt werden, bevor Sie auch die Minuten gesprochen. Befassen Sie sich anfangs mit den vollen und halben Stunde und erklären Sie dann die Uhrzeit in Schritten von jeweils Viertelstunden und fünf Minuten bevor Sie sich zum Schluss mit den Schritten von einer Minute befassen.

Fordern Sie die Schüler auf, eine Uhrzeit auf der Uhr darzustellen, die dann von den Klassenkameraden genannt werden soll. Lassen Sie die Schüler abwechselnd eine Uhrzeit auf der Uhr darstellen.

Zeit-Würfel

Würfeln Sie die Zeitwürfel für eine Minute und eine Stunde. Fordern Sie die Schüler auf, die Würfel von den Würfeln abzulesen und dann auf der Matte darzustellen, indem sie die im Lieferumfang enthaltenen Zeiger verwenden oder sich auf die Matte legen und die Uhrzeit mit ihren Armen darstellen. Ein Schüler / Team kann würfeln, während ein anderer Schüler bzw. ein anderes Team die Zeit korrekt dargestellt wurde, ist das Team bzw. der Schüler mit Würfeln an der Reihe.

Abgelaufene Zeit

Würfeln Sie die Zeitwürfel für eine Minute und eine Stunde. Dies ist die Startzeit. Verwenden Sie die Uhrzeiger, um die Startzeit darzustellen. Für diese Aktivität werden die Uhrzeiger nicht bewegen. Würfeln Sie mit den beiden anderen Zeitwürfeln für eine Minute und eine Stunde. Dies ist die Endzeit. Platziieren Sie die Endzeit-Karten auf der Matte, um die Endzeit zu kennzeichnen.

Fordern Sie zwei Schüler auf, sich an der Startzeit aufzustellen. Ein Schüler ist der „Minutenzeiger-Schüler“ auf, wie ein realer Minutenzeiger darstellt. Fordern Sie den „Minutenzeiger-Schüler“ auf, wie oft sich der „Stundenzeiger-Schüler“ am „Stundenzeiger-Schüler“ vorbekommt, bewegt sich der „Stundenzeiger-Schüler“ um eine Stunde nach vorne. Dieses Verfahren wird fortgesetzt, bis die Schüler die Position der mit den Endzeitkarten gekennzeichnete Endzeit erreicht haben.

Zählen Sie, wie oft sich der „Stundenzeiger-Schüler“ bewegt hat. Diese Zahl gibt die Anzahl der abgelaufenen Stunden an. Ermitteln Sie die Zeit zwischen der Position der Minuten-Startzeit und der Minuten-Endzeit. Diese Zahl gibt die Anzahl der abgelaufenen Minuten an. Zur Berechnung der abgelaufenen Stunden können Sie auch die Zelle für die abgelaufene Zeit verwenden, die sich am unteren Rand der Matte befindet.

Fragekarten

Üben Sie die Uhrzeit mit den Fragekarten. Dieses Set ist für unterschiedliche Schwierigkeitsstufen ausgelegt. Vor der Verwendung mit den Schülern sollten Sie sich die Karten anschauen, um festzustellen, ob der Schwierigkeitsgrad bereits den Fähigkeiten der Schüler entspricht.

Hinweise zum Aufblasen der Würfel

1. Die aufzublasenden Teile müssen Zimmertemperatur erreicht haben, um Beschädigungen durch zu starke Temperaturschwankungen zu vermeiden.
2. Am besten blasen Sie sie nur mit dem Mund auf.
3. Nicht zu stark aufblasen. Versuchen Sie nicht, alle Falten der Teile zu entfernen.

4. Blasen Sie sie langsam auf, wenn mehrere Abschnitte vorhanden sind, so dass die Luft auch in die kleineren Abschnitte vordringt.
5. Decken Sie nach dem Aufblasen die Ventilöffnung mit Ihrem Finger ab. Drücken Sie das Ventil unten mit Ihren Fingern zusammen und führen Sie den Stöpsel in die Ventilöffnung ein. Schließen Sie den Stöpsel schnell in die Ventilöffnung, bis der Kopf des Stopsels die Öffnung berührt. Drücken Sie das Ventil in das Teil, bis das Ventil mit der Oberfläche des Objekts bündig ist.

VORSICHT: Verwenden Sie zum Aufblasen weder einen Kompressor noch einen Schlauch mit hohem Druck. Nicht an den Ventilen ziehen. DIES IST KEIN ZUR LEBENSRETTUNG GEEIGNETER GEGENSTAND.

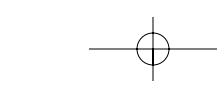
Pflege und Ablassen der Luft

1. Ziehen Sie die Teile nicht über scharfe Gegenstände oder Oberflächen.
2. Vermeiden Sie den Kontakt mit heißen oder scharfen Gegenständen.
3. Verwenden Sie lauwarmes Wasser zur Reinigung der Teile, die an der Luft getrocknet werden sollten.



Muévete y ven a aprender a leer la hora! Los alumnos pueden aprender a leer la hora, a señalarla y a calcular el tiempo transcurrido. Tira el dado y haz que los alumnos señalen la hora. Pueden representar la hora utilizando las grandes manecillas de plástico incluidas o tumbarse en la alfombra y usando sus brazos. Este juego estimulará el interés de los alumnos por aprender a leer la hora.

El juego incluye una alfombra de vinilo de 4,5' x 4,5', 2 dados hinchables para las horas, 2 dados hinchables para los minutos, 2 fichas para la hora de inicio, 2 fichas para la hora final y 16 fichas de actividades con las horas. Las alfombras se puede usar en el suelo o se puede colgar en la pared o en un tablero de corcho. Ten cuidado en no pinchar el dado o hincharlo excesivamente. Por favor, lee las siguientes instrucciones para hinchar el dado.



Dicir la hora

Discute sobre la diferencia que hay entre las manecillas de las horas y la de los minutos. Hay una manecilla roja para las horas y una azul para los minutos.

Para aprender a decir la hora, indica una hora poniendo las manecillas en la alfombra. Ensena a los alumnos a leer la hora explicándoles la diferencia entre la manecilla de las horas y la manecilla de los minutos. Empieza por enseñarles a leer las horas, y luego pasa a los minutos. Es mejor decir la hora empezando primero por las medias y las horas en punto, y luego sigue con los cuartos de hora, después con los cinco minutos, y, por último, acaba con los minutos.

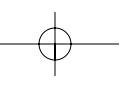
Haz que un alumno o indique una hora en el reloj y luego pide a sus compañeros que digan qué hora ha marcado. Repite el mismo ejercicio con todos los alumnos de la clase.



ADVERTENCIA: No uses un compresor de aire o ningún otro dispositivo de alta presión. No tires de la válvula. NO ES UN DISPOSITIVO SALVAVIDAS.

Mantenimiento y Pinchazo

1. No arrastres las piezas sobre superficies u objetos punzantes.
2. Evita el contacto con objetos candentes o punzantes.
3. Para limpiarlas, usa agua tibia y luego déjalas secar.



Le moment est venu de se lever et de se mettre à apprendre l'heure ! Les élèves pourront s'exercer à lire l'heure, à montrer l'heure et à calculer le temps écoulé. Lancez les dés et demandez aux élèves de montrer l'heure. Ils pourront montrer l'heure par le biais des grandes aiguilles en plastique qui sont fournis ou bien en s'allongeant sur le tapis et en montrant l'heure au moyen de leurs bras. Ce jeu actif permettra d'inciter les élèves à s'intéresser à l'heure et de leur apprendre à lire l'heure.

Tiempo transcurrido
Echa los dos dados, el de las horas y el de los minutos. Ésta será la hora de inicio. Usa las manecillas del reloj para representar la hora de inicio. En esta actividad no se moverán las manecillas del reloj. Echa los otros dos dados, el de las horas y el de los minutos. Ésta será la hora final. Coloca las fichas de la hora final en la alfombra para señalarla.

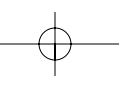
Haz que dos alumnos se pongan de pie en la hora de inicio. Uno de ellos hará de manecilla de las horas y el otro de manecilla de los minutos. Haz que el alumno que hace de manecilla de los minutos camine alrededor del reloj como si fuese una manecilla de verdad. Cada vez que el alumno que hace de manecilla de los minutos illegue hasta la posición del alumno que hace de manecilla de las horas, este último se adelantará hasta la hora siguiente. Sigue así hasta llegar a la posición de la hora final señalada por las fichas de la hora final. Cuenta cuántas veces se ha desplazado el alumno que hace de manecilla de las horas. Éste será el resultado del número de horas transcurridas. Cuenta el tiempo que hay entre la posición de los minutos iniciales y la de los minutos finales. Éste será el resultado del número de minutos transcurridos. También puedes usar la línea del tiempo transcurrido de la base de la alfombra para calcular las horas transcurridas.

Fichas de preguntas

Usa las fichas de preguntas para practicar con más problemas sobre el tiempo. Hay fichas de diferentes grados de habilidad y dificultad. Revisa las fichas antes de usarlas con los alumnos a fin de valorar si son apropiadas para el grado de conocimientos que tienen.

Instrucciones para el inflado de los dados

1. Las piezas hinchables deberán alcanzar la temperatura ambiente antes de proceder a su inflado a fin de reducir el choque térmico que podría provocar imperfecciones.
2. Los mejores resultados se obtienen utilizando exclusivamente la boca para soplar a través de la válvula.
3. No hinchartos excesivamente. No intentes que el objeto quede completamente liso, sin ninguna arruga.
4. En las piezas compuestas por varias secciones, sopla lentamente, permitiendo que el aire llegue hasta las secciones más pequeñas.
5. Cuando hayas acabado de inflarlos, cubre la salida de la válvula con tu dedo. Aprieta la base de la válvula con tus dedos y cierra la apertura de la válvula con el tapón. Introduce rápidamente el tapón en su totalidad en la abertura de la válvula hasta que la cabeza del mismo toque los bordes de la abertura. Presiona la válvula hasta que se introduzca en la pieza y quede completamente a ras con la superficie de la misma.



Le jeu fournit un grand tapis en vinyl de 1,30 m par 1,30 m, 2 dés d'heures gonflables, 2 dés de minutes gonflables, 2 cartes d'heure de commencement, 2 cartes d'heure de fin, et 16 cartes d'activités à entreprendre avec l'heure. Le tapis peut êtreposé sur le sol ou bien accroché sur un mur ou un tableau d'affichage. Quand on gonfle les dés, il faut prendre soin de

ne pas les percer ni trop les gonfler. Il faut lire les consignes ci-dessous concernant le gonflage des dés.

Comment lire l'heure

En utilisant les aiguilles d'horloge, parlez de la différence entre l'aiguille des heures et celle des minutes. Il y a une aiguille d'horloge rouge pour les heures et une aiguille d'horloge bleue pour les minutes.

Pour s'exercer à lire l'heure, montrez une heure sur le tapis au moyen des aiguilles d'horloge. Apprenez aux élèves comment lire l'heure en expliquant la différence entre l'aiguille des heures et celle des minutes. Pour commencer, montrez comment lire les heures et, ensuite, passez aux minutes. Il vaut mieux commencer par lire l'heure en utilisant les heures et les demi-heures, ensuite de passer aux quarts d'heures, ensuite cinq minutes et finalement de passer aux minutes.

Laissez les élèves afficher une heure précise sur l'horloge et demander aux autres élèves de lire cette heure correctement. Tous les élèves pourront afficher une heure tour à tour sur l'horloge.

Dés horaires

Lancez deux dés des dés horaires, un dé de minutes et un dé d'heures. Demandez aux élèves de lire l'heure sur les dés et, ensuite, de monter l'heure sur le tapis, soit en s'allongeant sur le tapis et en affichant l'heure au moyen de leurs bras soit en utilisant les aiguilles d'horloge fournies. Un élève ou une équipe pourra lancer les dés et un élève ou une équipe pourra afficher l'heure. Si l'heure est affichée correctement, ce sera au tour de cet élève ou de cette équipe de lancer les dés pour une nouvelle heure.

Temps écoulé

Lancez deux des dés horaires, un dé de minutes, un dé d'heures. C'est l'heure du commencement. Utilisez les aiguilles d'horloge pour afficher l'heure du commencement. Ces aiguilles d'horloge ne seront pas déplacées pour cette activité. Lancez les deux autres dés horaires, un dé de minutes et un dé d'heures. C'est l'heure de la fin. Mettez les cartes d'heure de la fin sur le tapis pour marquer l'heure de la fin.

Demandez à deux élèves de se tenir debout à l'heure du commencement. Un élève représente l'aiguille des minutes et l'autre représentera l'aiguille des heures. Demandez à l'élève qui représente l'aiguille des minutes de se déplacer autour de l'horloge comme s'il (ou elle) était une véritable aiguille des minutes sur une horloge. Chaque fois que l'élève qui représente l'aiguille des minutes passera devant l'élève qui représente l'aiguille des heures, ce dernier se déplacera d'une heure en avant. Ceci continuera jusqu'à ce que tous les élèves aient atteint l'emplacement de l'heure de la fin, laquelle a été marquée par les cartes d'heure de la fin.

Comptez combien de fois s'est déplacé l'élève qui représentait les heures. C'est là le nombre d'heures écoulées. Comptez le temps entre l'emplacement des minutes à l'heure du commencement et l'emplacement des minutes à l'heure de la fin. C'est là le nombre des minutes écoulées.

Vous pouvez également utiliser la ligne du temps écoulé sur le bas du tapis pour aider les élèves à calculer les heures écoulées.

Cartes de questions

Utilisez la série de cartes de questions pour faire d'autres exercices de problèmes de temps. La série de cartes varie au niveau des compétences et de l'aptitude. Il faudra faire un bilan des cartes avant de les utiliser avec les étudiants afin d'évaluer si elles conviennent au niveau de compétence des élèves qui les utilisent.

Consignes de gonflage des dés

1. Les pièces gonflables doivent atteindre la température ambiante avant d'être gonflées afin de réduire le choc thermique, lequel pourrait donner lieu à des défauts.

2. Pour aboutir aux meilleurs résultats, gonflez les pièces en soufflant dans la valve uniquement à la bouche.

3. Il ne faut pas trop gonfler les pièces. Il ne faut pas essayer d'éliminer toutes les rides des pièces.

4. Quand il y a plusieurs sections, il faut gonfler les pièces lentement, en laissant l'air pénétrer dans les plus petites sections.

5. Quand vous avez fini de gonfler, il faudra couvrir l'ouverture de la valve de votre doigt. Resserrez la base de la valve avec vos doigts et introduisez le bouchon dans l'ouverture de la valve. Introduisez rapidement le bouchon à fond dans l'ouverture de la valve jusqu'à ce que la tête du bouchon touche l'ouverture. Poussez la valve dans la pièce jusqu'à ce que la valve soit au même niveau que la surface de l'objet.

ATTENTION: Il ne faut pas gonfler les pièces au moyen d'un compresseur d'air ou de tout autre instrument à haute pression. Ne pas tirer les valves. CE N'EST PAS UN DISPOSITIF DE SAUVEGARDÉ.

Entretien et dégonflage

1. Il ne faut pas traîner les pièces sur des surfaces ou sur des objets tranchants.
2. Il faut éviter tout contact avec des objets chauds ou tranchants.
3. Pour nettoyer, il faut rincer à l'eau tiède et laisser sécher à l'air.



Un modo molto attivo e divertente per imparare ed esercitarsi a leggere l'ora! Gli studenti hanno la possibilità di imparare a leggere le ore in modo graduale, di segnalare l'ora sull'orologio e di calcolare il tempo trascorso. Tirare i dadi e invitare gli studenti a indicare l'orario ottenuto. Per segnalare l'orario si possono usare le grandi lancette di plastica incluse nel kit, oppure gli studenti possono stendersi sul tappeto e usare le proprie braccia per indicare l'ora esatta. Questo kit didattico offre ai ragazzi la possibilità di sperimentare una nozione fondamentale che ancora non conoscono attraverso attività utili e divertenti, che stimolano la curiosità e l'interesse ad approfondire la conoscenza del tempo.

Il kit include un grande tappeto in vinile da 1,2 m x 1,5 m, 2 dadi gonfiabili delle ore, 2 dadi gonfiabili dei minuti, 2 carte per l'orario d'inizio, 2 carte per l'orario del termine e 16 carte da usare per lo svolgimento di tante attività utili e divertenti sulle ore. Il tappeto può essere usato sul pavimento oppure appeso al muro o a un tabellone. Gonfiare i dadi con attenzione, in modo da evitare di bucarti o di gonfiarti troppo. Leggere e seguire attentamente le istruzioni che sono riportate più sotto su come gonfiare i dadi.

Leggere l'ora

Usando le lancette dell'orologio, discutere con la classe la differenza tra la lancetta delle ore e la lancetta dei minuti. La lancetta rossa indica le ore e la lancetta blu indica i minuti. Per esercitarsi a leggere l'ora, mostrare un orario con le lancette dell'orologio sul tappeto. Insegnare agli studenti come leggere l'ora, spiegando la differenza tra la lancetta delle ore e la lancetta dei minuti. Iniziare insegnando a leggere prima le ore, e poi passare alla lettura dei minuti. E meglio iniziare a leggere l'ora intera e la mezz'ora, poi passare ai quarti d'ora, quindi ai cinque minuti e infine agli incrementi minuti per minuto.

Invitare uno studente a comporre un orario sull'orologio; dopo averlo fatto, il ragazzo chiederà ai suoi compagni di leggere l'ora nel modo esatto. Invitare tutti gli studenti, a turno, a comporre degli orari sull'orologio, che poi il resto della classe dovrà interpretare correttamente.

I dadi delle ore

Tirare due dadi, uno dei minuti e uno delle ore. Invitare gli studenti a leggere l'ora ottenuta dai dadi e poi a mostrare l'ora sul tappeto, o stendendosi sul tappeto e usando le braccia come lancette oppure servendosi delle grandi lancette di plastica comprese nel kit. Uno studente o

una squadra tira i dadi e un altro studente o squadra mostrerà l'orario ottenuto. Se l'orario indicato è esatto, lo studente o la squadra vince il turno e si aggiudica la possibilità di lanciare a sua volta i dadi e trovare un nuovo orario.

Tempo trascorso

Tirare due dadi, uno dei minuti e uno delle ore. Questo è l'orario d'inizio. Usare le lancette dell'orologio per mostrare l'orario d'inizio. Per questa attività, le lancette dell'orologio non si muovono. Tirare gli altri due dadi, uno dei minuti e uno delle ore. Questo è l'orario del termine. Collegare le carte dell'orario del termine sul tappeto per stabilire l'orario del termine.

Invitare due studenti a mettersi in piedi sull'orario d'inizio. Uno studente sarà la lancetta dei minuti e l'altro sarà la lancetta delle ore. Lo studente che fa da lancetta dei minuti dovrà camminare attorno all'orologio come se fosse la vera lancetta dei minuti di un orologio. Ogni volta che lo studente che fa da lancetta dei minuti passa vicino allo studente che fa da lancetta delle ore, lo studente che fa da lancetta delle ore si sposta in avanti di un'ora.

Questa attività continua finché gli studenti hanno raggiunto il luogo esatto dell'orario del termine che è stato stabilito dalle carte dell'orario del termine.

Contare il numero di volte che si è mosso lo studente delle ore. Questo rappresenta il numero delle ore che sono passate. Calcolare il tempo nel luogo dell'orario del termine dei minuti. Questo rappresenta il numero dei minuti che sono passati. Per facilitare il calcolo delle ore del tempo trascorso, è anche possibile usare la linea del tempo trascorso che si trova sul fondo del tappeto.

Carte quiz

Utilizzare il set delle carte quiz per esercitarsi ulteriormente su problemi relativi al tempo. Il set di carte varia in base alle competenze acquisite e all'abilità degli alunni. Verificare le carte prima di usarle con gli studenti, in modo da valutare l'idoneità al livello di competenza degli studenti che ne faranno uso.

Istruzioni per il gonfiaggio dei dadi

1. Gli oggetti gonfiabili devono raggiungere la temperatura ambiente prima di essere gonfiati per ridurre gli shock termici che potrebbero causare l'insorgenza di difetti.
2. Per ottenere i risultati migliori, gonfiare soffiando dentro la valvola solo con la bocca.
3. Non gonfiare eccessivamente. Non cercare di rimuovere ogni grinza che si forma sugli oggetti da gonfiare.
4. Nel caso di oggetti a sezioni multiple, gonfiare lentamente, consentendo all'aria di penetrare anche nelle sezioni più piccole.
5. Dopo aver gonfiato l'oggetto, coprire l'apertura della valvola con il dito. Stringere la valvola alla base con le dita ed inserire il tappo nell'apertura della valvola. Inserire il tappo rapidamente e fino in fondo all'apertura della valvola, finché la testina del tappo tocca l'apertura. Premere la valvola nell'oggetto finché la valvola risulta piatta e a livello con la superficie dell'oggetto.

ATTENZIONE: Non gonfiare usando un compressore ad aria o qualsiasi altro tubo ad alta pressione. Non tirare le valvole. QUESTI OGGETTI NON SONO DISPOSITIVI SALVAGENTE.

Manutenzione e sgonfiamento

1. Non trascinare gli elementi gonfiabili sopra superfici od oggetti aguzzi.
2. Evitare il contatto con oggetti caldi o appuntiti.
3. Per pulire, sciaccquare con acqua tiepida e lasciare asciugare all'aria.

POR

Vamo-nos pôr em movimento para aprender as horas! Os alunos podem aprender a dizer as horas, a indicar as horas e a calcular os intervalos de tempo decorridos. Lance os dados e peça aos alunos para indicarem as horas. As horas podem ser indicadas utilizando os ponteiros grandes de plástico incluídos no conjunto, ou com os alunos deitados no chão sobre o tapete e usando os braços para indicarem as horas. Este conjunto de actividades irá desen-volver o interesse dos alunos em aprender as horas.

O conjunto inclui um tapete grande de vinil de 1,2 m x 1,5 m, 2 dados insufáveis referentes às horas, 2 dados insufáveis referentes aos minutos, 2 cartões com a hora inicial, 2 cartões com a hora final e 16 cartões de actividades sobre as horas. O tapete pode ser usado no chão, ou pendurado na parede ou no quadro de avisos. Tenha cuidado ao insuflar os dados para que estes não se furem ou rebentem ao serem insuflados. Leia as instruções fornecidas a seguir para insuflar os dados.

Como Dizer as Horas

Utilizando os ponteiros do relógio, discuta a diferença entre o ponteiro das horas e o dos minutos. Há um ponteiro vermelho para as horas e um ponteiro azul para os minutos. Para praticar as horas, indique as horas utilizando os ponteiros do relógio no tapete. Ensine os alunos a lerem as horas explicando-lhes a diferença entre o ponteiro das horas e o dos minutos. Comece por ensinar a ler as horas e depois a ler os minutos. É preferível começar a aprender a dizer as horas em meia hora, depois aprender a dizer as horas em incrementos de um minuto. Deixe os alunos indicarem as horas no relógio e desafie-os os seus colegas de aula para dizerem a hora correcta indicada. Deixe os alunos indicarem as horas no relógio, um de cada vez.

Dados das Horas

Lance dois dos dados das horas, um relativo aos minutos e outro relativo às horas. Peça aos alunos para lerem as horas no dado e indicarem a hora no tapete, deitando-se nele e usando os seus braços como ponteiros ou utilizando os ponteiros do relógio fornecidos. Um aluno, ou equipa de alunos, lança o dado e outro aluno, ou equipa de alunos, indica a hora. Se a hora for indicada correctamente, é a vez de um aluno, ou equipa, lançar o dado para outra hora.

Tempo Decorrido

Lance dois dos dados das horas, um relativo aos minutos e outro relativo às horas. A hora indicada é a hora inicial. Use os ponteiros do relógio para indicar a hora inicial. Durante esta actividade estes ponteiros permanecem imóveis. Lance os outros dois dados das horas, um relativo aos minutos e outro relativo às horas. A hora indicada é a hora final. Coloque os cartões das horas finais sobre o tapete para marcar a hora final.

Peca a dois alunos para se porem de pé na hora inicial. Um deles será o ponteiro dos minutos e o outro será o ponteiro das horas. Peça ao aluno que representa o ponteiro dos minutos para andar em volta do relógio como se fosse um verdadeiro ponteiro dos minutos de um relógio. Sempre que o aluno do ponteiro dos minutos passar pelo aluno do ponteiro das horas, o aluno que representa o ponteiro das horas avança uma hora.

Continue esta actividade até os alunos chegarem ao local da hora final que ficou marcado pelos cartões das horas finais.

Conte quantas vezes moveu o aluno do ponteiro das horas. Isto indica o número de horas decorrido. Conte o tempo entre o local dos minutos da hora inicial e o local dos minutos da hora final. Isto indica o número de minutos decorridos.

Também pode utilizar a linha de tempo decorrida da base do tapete para ajudar a calcular as horas decorridas.